
ABSTRACT
**INTERACTIVE ANIMATION OF STUDENT PRACTICE WORK PROCEDURES
BASED ON MOTION GRAPHIC IN SRIWIJAYAABSTRAK STATE POLYTECHNIC**

(Nabillah Nur Aisyah, 2020, 81 Pages)

The development of multimedia technology in the field of information today, has had a lot of progress. The delivery of information is not written, and has reached the audio visual format, one of which is digital video. In the world of video making industry, it is used as a tool or information media even promotion to the public, because it is considered more interesting in the delivery of information. Based on the results of a survey of several Students at Sriwijaya State Polytechnic, it is known that there are many polytechnic students of Sriwijaya still who do not know about the working procedures of practice in sriwijaya state polytechnic. To solve this problem, it is necessary to create an information medium as well as an interesting promotion and easy to understand among students. Therefore, interactive animation of student practice procedures based on motion graphics in sriwijaya state polytechnic. Furthermore, 2D animation is disseminated using internet media such as youtube sites so that students can watch it anywhere and anytime, and to know the success rate of 2D animation created then a consumer satisfaction questionnaire is created. The creation of 2D animation uses an interesting motion graphic approach and basic animation techniques, keyframe, easy ease, trim path, add cut point, and speed/duration, with a duration of 4 minutes 1 second so that the information provided makes it easy for students to digest. Based on the results of questionnaire tests that have been conducted respondents agree that this 2D animation is easy to understand very well, interesting in terms of images, audio, text, and colors seen in the percentage amount that has been done reaching 90.1%.

Keywords : 2D Animation, Motion Graphic, Working Procedure of Sriwijaya State Polytechnic Student Practice.

ABSTRAK
**ANIMASI INTERAKTIF PROSEDUR KERJA PRAKTEK MAHASISWA
BERBASIS MOTION GRAPHIC DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

(Nabillah Nur Aisyah, 2020, 81 Halaman)

Perkembangan teknologi multimedia dalam bidang informasi saat ini, telah memiliki banyak kemajuan. Penyampaian informasi tidak berupa tulisan, dan telah mencapai format audio visual, salah satunya adalah video digital. Dalam dunia industri pembuatan video, digunakan sebagai alat atau media informasi bahkan promosi kepada masyarakat, karena dinilai lebih menarik dalam penyampaian informasi. Berdasarkan hasil survey dari beberapa Mahasiswa di Politeknik Negeri Sriwijaya, diketahui bahwa ada banyak mahasiswa politeknik negeri sriwijaya masih ada yang belum mengetahui mengenai prosedur kerja praktek di politeknik negeri sriwijaya. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi sekaligus promosi yang menarik dan mudah dipahami oleh kalangan mahasiswa. Maka dari itu dibuatlah animasi interaktif prosedur kerja praktek mahasiswa berbasis motion graphic di politeknik negeri sriwijaya. Selanjutnya animasi 2D disebarakan menggunakan media internet seperti situs *youtube* sehingga mahasiswa dapat menontonnya di manapun dan kapanpun, dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan animasi 2D yang dibuat maka dibuatlah kuisisioner kepuasan konsumen. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan pendekatan *motion graphic* yang menarik dan teknik *basic animation, keyframe, easy ease, trim path, add cut point, dan speed/duration*, dengan durasi 4 menit 1 detik sehingga informasi yang diberikan mempermudah untuk dicerna mahasiswa. Berdasarkan hasil uji kuisisioner yang telah dilakukan responden setuju bahwa animasi 2D ini mudah dipahami dengan sangat baik, menarik dari segi gambar, audio, teks, dan warna terlihat pada jumlah persentase yang telah dilakukan mencapai 90,1%.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Motion Graphic*, Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.

SKRIPSI

ANIMASI INTERAKTIF PROSEDUR KERJA PRAKTEK MAHASISWA BERBASIS MOTION GRAPHIC DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Jurusan
Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik
Negeri Sriwijaya**

Oleh :

Nabillah Nur Aisyah

061640721750

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2020

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Adobe Photoshop CC 2017.....	17
Gambar 2.2 LogoCorel DRAW.....	18

Gambar 2.3 Logo Adobe After Effect	18
Gambar 2.4 Logo Blender	19
Gambar 3.1 Bagan Produksi	23
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Awal Animasi	25
Gambar 3.3 Karakter Animasi	32
Gambar 3.4 Logo Politeknik Negeri Sriwijaya	32
Gambar 3.5 Design Buku	33
Gambar 3.6 Design Gedung	33
Gambar 3.7 Design Kertas	33
Gambar 3.8 Buka Aplikasi Blender	36
Gambar 3.9 Pilih menu edit-preferences	37
Gambar 3.10 Pilih add-on, import images as planes, Save preferences	37
Gambar 3.11 Tekan A Seleksi semua objek – Tekan X Delete	37
Gambar 3.12 Pilih Add – Image – Image as plane	38
Gambar 3.13 Cari lokasi asetnya- pilih import image as planes	38
Gambar 3.14 Ubah Lembar kerja dari perspektif ke ortograpik	38
Gambar 3.15 Tekan Z dan pilih rendered untuk masuk ke render preview	39
Gambar 3.16 Pilih add dan tambahkan cahaya light-sun	39
Gambar 3.17 Seleksi cahayanya	39
Gambar 3.18 Seleksi 1 image yg ada pada layar	40
Gambar 3.19 Masuk ke menu shading	40
Gambar 3.20 ubah angka specular	40
Gambar 3.21 Masuk ke menu animation	41
Gambar 3.22 Tekan T untuk menampilkan menu	41
Gambar 3.23 Pisahkan objek gambar sendiri-sendiri	41
Gambar 3.24 Pilih add dan tambahkan camera	42
Gambar 3.25 Atur posisi kamera berada diatas gambar	42

Gambar 2.26 Pada tampilan kiri	42
Gambar 2.27 Seleksi kamera	43
Gambar 2.28 Dibawah type ada orthographic scale	43
Gambar 2.29 menu dopesheet	44
Gambar 2.29 Pilih gambar	44
Gambar 2.30 Atur jarak antar keyframe	44
Gambar 3.31 <i>Rating Scale</i>	48
Gambar 4.1 Tampilan <i>Scene 1</i>	53
Gambar 4.2 Tampilan <i>Scene 2</i>	53
Gambar 4.3 Tampilan <i>Scene 3</i>	54
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene 4 Cut 1</i>	54
Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene 4 Cut 2</i>	55
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene 4 Cut 3</i>	55
Gambar 4.7 Tampilan <i>Scene 4 Cut 4</i>	55
Gambar 4.8 Tampilan <i>Scene 5 Cut 1</i>	56
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scene 5 Cut 2</i>	56
Gambar 4.10 Tampilan <i>Scene 6 Cut 1</i>	57
Gambar 4.11 Tampilan <i>Scene 6 Cut 2</i>	57
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene 7 Cut 1</i>	57
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene 7 Cut 2</i>	58
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene 7 Cut 3</i>	58
Gambar 4.15 Tampilan <i>Scene 8 Cut 1</i>	58
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene 8 Cut 2</i>	59
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene 9 Cut 1</i>	59
Gambar 4.18 Tampilan <i>Scene 9 Cut 2</i>	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bentuk Checklist	21
Tabel 2.2 Skala Likert	21
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	24
Tabel 3.2 Storyboard	26
Tabel 3.3 Beberapa Contoh Materi Audio	34
Tabel 3.4 Beberapa Contoh Materi Gambar	35
Tabel 3.5 Beberapa Contoh Materi <i>Font</i>	35
Tabel 3.6 <i>Animation Character</i>	36
Tabel 3.7 Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi	45
Tabel 3.8 Pertanyaan Daya Tarik Animasi	46
Tabel 3.9 Nilai Skala (Ns)	47
Tabel 3.10 Rumus <i>Rathing Scale</i>	48
Tabel 3.11 Persentase interpretasi skor	49
Tabel 3.12 Contoh Data Hasil Survey	50
Tabel 3.13 Rumus Rating Scale pada Contoh Kasus	51
Tabel 3.14 Persentase Interpretasi Skor pada Contoh Kasus	51
Tabel 4.1 Pertanyaan Dalam Segi Kualitas Animasi	61
Tabel 4.2 Pertanyaan Tentang Informasi	62
Tabel 4.3 Data Hasil Pengujian	63
Tabel 4.4 Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kueisoner VideoAnimasi ..	64
Tabel 4.5 Data Responden Berdasarkan Jurusan	65
Tabel 4.6 Kreteria Interpretasi Skor	66
Tabel 4.7 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi mengenai Animasi Interaktif Berbasis Motin Graphic sudah tersampaikan?”	66
Tabel 4.8 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian edukasi dengan pendekatan Animasi seperti ini mudah anda pahami??”	68
Tabel 4.9 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah animasi ini menarik dari alur cerita?”	68
Tabel 4.10 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafis?”	71

Tabel 4.11 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?”	73
Tabel 4.12 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi audio?”	74
Tabel 4.13 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah animasi ini menarik dari segi karakter tokoh yang ditampilkan?”	76
Tabel 4.14 Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini mampu dan layak memberikan informasi kepada mahasiswa?”	77

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penulisan	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistem Penulisan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Animasi	5
2.2 Animasi Berdasarkan Teknologi	6
2.3 Politeknik Negeri Sriwijaya	7
2.4 Pengertian Motion Graphic	10
2.5. Metode Pengembangan Multimedia	15
2.6 Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan	17
2.7 Kuisisioner	19
2.8 Skala Pengukuran Likert.....	20

BAB III METODELOGI PERANCANGAN

3.1 Kerangka Penelitian	22
3.2 Storyboard	25
3.3 Produksi.....	31
3.4 Pasca Produksi	36

3.5 Animasi Character	36
3.6 Perancangan Kuisisioner	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Realisasi Video Animasi	53
4.2 Pengujian	60
4.3 Hasil Pengujian.....	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sebagai syarat yang harus dijalankan oleh mahasiswa Teknik Komputer agar dapat menyelesaikan Program Studi Diploma IV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya dengan judul Laporan **“Animasi Interaktif Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa Berbasis *Motion Graphic* di Politeknik Negeri Sriwijaya.”**

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian laporan ini, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Ing Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T., selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, S.T.,M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer.
4. Bapak Ema Laila S.kom.M.Kom., selaku Ketua Program Studi D IV Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Slamet Widodo,S.Kom.,M.Kom., selaku dosen pembimbing pertama saya dalam pembuatan laporan ini, yang telah mengajarkan dan memberi masukan kepada saya.
6. Bapak Indarto S,T M.Cs., selaku dosen pembimbing kedua saya dalam pembuatan laporan ini, yang telah mengajarkan dan memberi masukan kepada saya.
7. Bapak / Ibu dosen Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Kepada Kedua Orang Tua, yang selalu memberikan dukungan buat saya serta bantuan baik moril maupun materil serta curahan kasih sayang beriring lantunan doa yang mereka panjatkan kepada saya.
9. Kepada Iman Elfasha Hikmatullah A.Md, yang selalu memberikan

dukungan dan semangat serta doa kepada saya.

10. Kepada Saudara – saudara saya yang selalu memberi semangat dan dukungan serta doa kepada saya.

Dengan kemampuan yang ada penulis berusaha menyelesaikan skripsi dengan sebaik – baiknya. Namun penulis sampaikan permintaan maaf yang setulus - tulusnya dan kepada Allah SWT penulis memohon ampun, bila terjadi terdapat kata – kata yang kurang berkenan baik disengaja maupun tidak disengaja, karena kami menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam pembuatan Skripsi ini, karena adanya keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Diharapkan adanya kritik dan saran demi perbaikan laporan selanjutnya. Harapan penulis semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya Mahasiswa / Mahasiswi Jurusan Teknologi Informatika Multimedia Digital dan seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.

Palembang, September 2020

Penulis

Animasi Interaktif Prosedur Kerja Praktek Mahasiswa
Berbasis *Motion Graphic* Di Politeknik Negeri Sriwijaya



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh :
NABILLAH NUR AISYAH
061640721750

Palembang, September 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom
NIP. 197305162002121001

Dosen Pembimbing II,

Indarto, S.T., M.Cs
NIP. 197307062005011003

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Ketua Program Studi D4

Ema Laila, S.Kom., M.Kom
NIP. 197703292001122002

ANIMASI INTERAKTIF PROSEDUR KERJA PRAKTEK MAHASISWA
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA



Telah Diuji dan Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Seminar Skripsi Pada Selasa, 25 Agustus 2020

Ketua Dewan Penguji

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Ir. A. Bahri Joni Malvan, M.Kom.

NIP. 196007101991031001

Indarto, S.T., M.Cs.

NIP. 197307062005011003

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197010112001121001

Ica Admirani, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197903282005012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.

NIP 197005232005011004

Motto :

“Ubah Pikiranmu dan Kau dapat Mengubah Duniamu”

Ku Persembahkan Untuk :

- ***Allah SWT***
- ***Keluargaku***
- ***Partnerku***
- ***Teman-temanku***
- ***Almamaterku***